UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PSICOLOGÍA
RESIDENCIA EN NEUROPSICOLOGÍA CLÍNICA
TRADUCCIÓN Y ADAPTACIONES: ALICIA GÓMEZ MORALES y ALMA ROSA MARTÍNEZ ROSAS

ESCALAS McCARTHY DE HABILIDADES INFANTILES

© Dorothea McCarthy. The Psychological Corporation, 1972

FORMA DE REGISTRO

NOMBRE _____ EDAD _____ SEXO _____

DOMICILIO _____

NOMBRE DE LOS PADRES O TUTORES _____

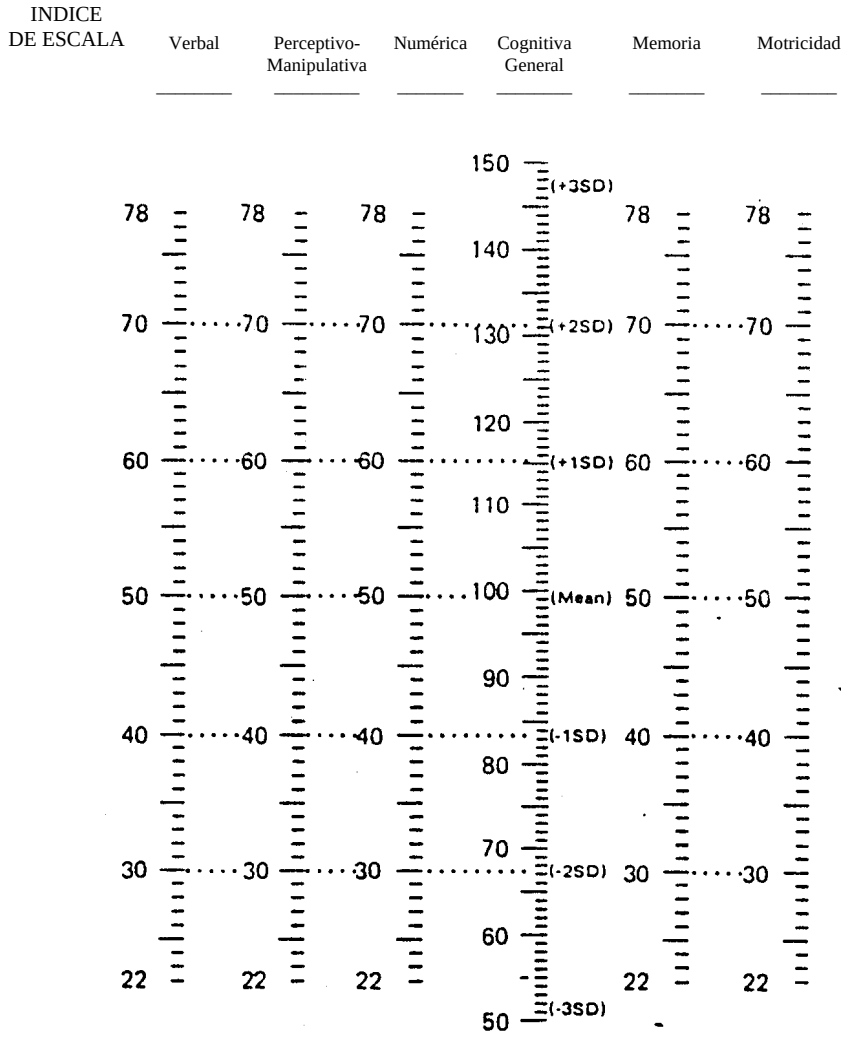
ESCUELA _____ GRADO _____

LUGAR DE LA EVALUACION _____ EXAMINADO POR

REFERIDO POR _____

PERFIL MSCA

Traslade los índices de las 6 escalas en la línea apropiada y trace el perfil uniendo los puntos. Los valores de la escala GC (escala Cognitiva general) son diferentes del resto de las escalas.



	Año	Mes	Día
Fecha de aplic.	_____	_____	_____
Fecha de nacim.	_____	_____	_____
Edad	_____	_____	_____

PUNTAJES DIRECTOS COMPUESTOS E INDICES DE LAS ESCALAS

Anote las puntuaciones directas compuestas. Obtenga la puntuación compuesta para GC sumando V+P+Q. Determine el índice que corresponde a cada escala de la tabla 16 (pag. 151 del manual de instrucciones).

Escala	Punt. directa compuesta	Índice de Escala
Verbal (V)	_____	_____
Perceptivo-Manipulativa(P)	_____	_____
Numérica (N)	_____	_____
Cognitiva-General (V+P+N)	_____	_____ GCI
Memoria (Mem)	_____	_____
Motricidad (Mot)	_____	_____

LATERALIDAD

Trasladar la información del Resumen de Lateralidad en la pág. 5.

Mano _____

Ojo _____

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN PSICOLOGÍA
RESIDENCIA EN NEUROPSICOLOGÍA CLÍNICA
TRADUCCIÓN Y ADAPTACIONES: ALICIA GÓMEZ MORALES y ALMA ROSA MARTÍNEZ ROSAS

1. CONSTRUCCIÓN CON CUBOS

Discontinuar después del fracaso de ambos intentos de un ítem

	Puntuación		
	Intento 1	Intento 2	Mejor puntuación
1. Torre	(0-3)	(0-3)	(0-3)
2. Silla	(0-2)	(0-2)	(0-2)
3. Pared	(0-2)	(0-2)	(0-2)
4. Casa	(0-3)	(0-3)	(0-3)

Total ☐

Max. = 10

5 años →

2. ROMPECABEZAS

Discontinuar después de 3 fracasos consecutivos

	Tiempo limite	Tiempo ejecución	Encerrar los puntajes obtenidos
1. Gato	30”		0 1
2. vaca	30”		01
3. Zanahoria	30”		0 1 2
4. Pera	60”	(0”-60”)	0 1 2 3 4 1’ 20” 5
5. Oso	90”	(0”-90”)	0 1 2 3 4 5 6 7 31”-45” 8 1”-30” 9
6. Pájaro	120”	80”-120”)	0 1 2 3 4 5 6 7 31”-60” 8 1”-30” 9

Bonificación elementos 4-6, sólo en ejecución perfecta.

Total ☐ X ½ = ☐

Max. =27 Redondear

5 años →

4. VOCABULARIO

Discontinuar si el puntaje en la Parte I es menor a 6. Discontinuar después de 4 fracasos consecutivos en la Parte II

Parte I. Vocabulario visual

Tarjeta			Respuesta		Puntaje
Manzana ☐	Arbol ☐	Casa ☐	Mujer ☐	Vaca ☐	(0-5)

1.	Reloj	(0-1)
2.	Vela	(0-1)
3.	Flor	(0-1)
4.	Bolsa	(0-1)
		Max. = 9

Total Parte I ☐ Max.= 9

3. MEMORIA VISUAL

Tiempo de exposición	Tiempo de respuesta	Respuesta						Puntaje
10”	90”	Botón ☐	Tenedor ☐	Clip ☐	Caballo ☐	Candado ☐	Lápiz ☐	
								Max. =6

5 años →

Parte II. VOCABULARIO ORAL

Discontinuar la Parte II después de 4 fracasos consecutivos. Niños de 5 años o más comenzar en el ítem indicado. Si acredita los ítems 1 y 2 reciben 9 puntos de la Parte I.

		Punt. (0-2)
1.	Toalla	
2.	Abrigo	
3.	Herramientas	
4.	Hilo	
5.	Fábrica	
6.	Encogerse	
7.	Especialista	
8.	Mes	
9.	Concierto	
10.	Leal	

Total Parte II ☐ Max.= 20

Parte I ☐ Parte II ☐ ☐

5. CÁLCULO

Discontinuar después de 4 fracasos consecutivos

		Respuestas	Punt. (0-1)
1.	Orejas (2)		
2.	Narices (1)		
3.	Cabezas (1)		
4.	Juguetes(3)		
5.	Globos (2)		
6.	Dulces (6)		
7.	Pesos (7)		
8.	Manzanas (12)		
9.	Colores (6)		
10.	Pelota (80)		
11.	Número (4)		
12.	Galletas (3)		

Max. = 12

☐ X 2= ☐

6. SECUENCIACIÓN DE SONIDOS

Secuencia		Puntuación			Mejor puntuación
		Intento 1	Intento 2	Intento 3	
1.	1-2-3-4	(0-2)	(0-2)	(0-2)	(0-2)

Se continúa sólo si obtiene 2 puntos en ítem 1.
Terminación: 2 fracasos consecutivos en ítems 2-8

		Puntuación (0-1)
2.	1-3-4-	
3.	2-4-1-	
4.	4-1-2-3	
5.	2-3-1-4	
6.	1-4-3-2-3	
7.	4-2-3-1-2	
8.	1-2-4-3-2-1	

Total ☐ Max. 9

7. MEMORIA VERBAL I	
Discontinuar la Parte I después de 3 fracasos consecutivos	
Parte I: PALABRAS Y FRASES	Punt.
1. Juguete-silla- luz	(0-3)
2. Muñeca-oscuro-vestido	(0-3)
3. Después-color-gracioso-hoy	(0-4)
4. Alrededor-porque-bajo-nunca	(0-4)
No poner énfasis en palabras subrayadas de los ítems 5 y 6	
5. El niño dice adiós a su perro cada mañana antes de ir a la escuela	(0-7)
6. La niña puso bonito listón rosa a su muñeca antes de salir de casa	(0-9)

Total (Parte I) ☐ X ½ Parte I ☐ Redondear

PARTE II: CUENTO *Se aplica sólo si ha recibido 8 puntos o más de los 30 posibles en Parte I.*	
	Punt. (0-1)
1. Término usado para Beto	
2. Término usado para señora	
3. Término usado para cartas	
4. Beto iba a la tienda	
5. Beto vio a una señora	
6. El viento tiró las cartas	
7. Beti gritó: "Voy por ellas"	
8. Tuvo cuidado	
9. Recogió las cartas	
10. La señora se puso muy contenta	
11. La señora le dio las gracias	

Max.=11 ☐ Total (Parte II)

8. ORIENTACION DERECHA-IZQUIERDA	
Sólo se aplica de 5 años en adelante. *Terminación: 5 fracasos consecutivos*	Punt. (0-1)
1. Enséñame tu mano derecha	
2. ¿Cuál es tu oreja izquierda?	
3. Toca tu ojo derecho con tu mano izquierda	
4. Apoya tu barbilla en tu mano izquierda	
5. Cruza tu pierna izquierda sobre la derecha	
6. Señálame la rodilla izquierda de Rogelio	
7. Señálame el codo derecho de Rogelio	
8. Señálame el pie izquierdo de Rogelio con tu mano derecha	
9. Pon tu mano derecha sobre el hombro derecho de Rogelio	

Puntúese cada parte por separado.
Sólo hay fracaso si se falla en las dos partes.

Total ☐ Max. = 12

9. COORDINACIÓN DE PIERNAS				
Dsicontinuar después del fracaso en ambos intentos de los ítems 1-5				
	Puntuación		Mejor punt.	Observaciones
	Intento 1	Intento 2		
1. Caminar hacia atrás	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
2. Caminar de puntitas	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
3. Caminar en línea recta	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
4. Quedarse en un pie	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
5. Quedarse en el otro pie	(0-2)	(0-2)	(0-2)	
6. Brincar	(0-3)	(0-3)	(0-3)	

Total ☐ Max.= 13

10. COORDINACIÓN DE BRAZOS

Se aplica la Parte II aún si fracasa en la Parte I: y la Parte III aún si fracasa en la parte II

Parte I. BOTAR LA PELOTA				Mejor puntuación	Mano preferida		
Intento 1		Intento 2					
Número de botes (0-5)	Punt. (0-7)	Número de botes (0-15)	Punt. (0-7)	(0-7)	D	I	A

Parte I

No. de botes	Puntuación
15	7
12-14	6
9-11	5
6-8	4
3-5	3
2	2
1	1
0	0

11. IMITACIÓN

		Punt. (0-1)	Ojo D I
1.	Cruzar los pies		
2.	Entrelazar las manos		
3.	Girar los pulgares		
4.	Mirar a través del tubo		
		Max.=4	

Parte II ATRAPAR LA BOLSA.

Aplicar la Parte II, aún si fracasa en la Parte I.

		Intento	Punt (0-1)	Mano preferida D	Mano preferida I
1.	Ambas manos	1			
		2			
		3			
2.	Mano preferida	1			
		2			
		3			
3.	La otra mano	1			
		2			
		3			
Total (parte II)			Max.=9		

Parte III. TIRO AL BLANCO.

Aplicar la Parte III, aún si fracasa en la Parte II.

	Intento	Punt. (0-2)	Mano preferida D	Mano preferida I
Mano preferida	1			
	2			
	3			
La otra mano	1			
	2			
	3			
Total (Parte III)		Max=12		

12. COPIA DE DIBUJOS

D is

	Acierto Error	Punt.	Mano preferida
1.		(0-1)	D I A
2.		(0-1)	D I A
3.		(0-1)	D I A
4.		(0-2)	D I A
5.		(0-2)	D I A
6.		(0-3)	D I A
7.		(0-3)	D I A
8.		(0-3)	D I A
9.		(0-3)	D I A

Total ☐ Max.=19

☐ + ☐ + ☐ = ☐

Parte I Parte II Parte III

13. DIBUJO DE UN NIÑO

Sólo se aplica si obtuvo algún punto en el Test 12.

		Punt. (0-2)	Mano preferida	Comentarios del niño
1.	Cabeza		D I A	
2.	Cabello			
3.	Ojos			
4.	Nariz			
5.	Boca			
6.	Cuello			
7.	Tronco			
8.	Brazos-manos			
9.	Colocación brazos			
10.	Piernas-pies			

Total ☐ Max. =20

14. MEMORIA NUMÉRICA

Discontinuar después del fracaso de ambos intentos de un ítem.

Parte I. ORDEN DIRECTO

	Intento 1	Intento 2	Punt (0-2)
1.	5-8	4-9	
2.	6-9-2	5-8-3	
3.	3-8-1-4	6-1-8-5	
4.	4-1-6-9-2	9-4-1-8-3	
5.	5-2-9-6-1-4	8-5-2-9-4-6	
6.	8-6-3-5-2-9-1	5-3-8-2-1-9-6	

Total (Parte I) ☐ Max. =12

Sólo se aplica si ha conseguido 3 puntos o más en Parte I.
Terminación: Fracaso de ambos intentos de un ítem

Parte II.ORDEN INVERSO

	Intento 1	Intento 2	Punt. (0-2)
1	9-6	4-10	
2.	1-8-3	2-5-8	
3.	5-2-4-9	6-1-8-3	
4.	1-6-3-8-5	6-9-5-2-8	
5.	4-9-6-2-1-5	3-8-1-6-2-9	

Total (Parte II) ☐ Max.=10 X 2 = ☐ Parte II

15. FLUENCIA VERBAL

	Tiempo límite	Respuestas literales	Punt. (0-9)
1. Alimentos Ejemplos: Pan, papas.	20"		
2. Animales Ejemplos: gato, oso	20"		
3. Prendas Ejemplo: Zapatos	20"		
4. Vehículos Ejemplo: autobús	20"		
		Total	

Max.= 36

16. CONTAR Y ALMACENAR (ESCALA COMPLEMENTARIA)

No se aplica y recibe la puntuación total, si acierta a 9 ítems o más en el Test 5. Discontinuar después de 4 fracasos consecutivos	Punt. (0-1)
1. Separar 2 cubos	
2. Separar 3 cubos más	
3. Cuántos tienes (5)	
4. Poner 2 en cada cartulina	
5. Cuántos hay (2)	
6. Poner 5 en cada cartulina	
7. Cuántos hay (5)	
8. Señalar el 2º. Desde la izquierda	
9. Señalar el 4º. Desde la derecha	
Total	

Max. =9

18. FORMACION DE CONCEPTOS

Discontinuar después de 4 fracaso consecutivos				Punt. (0-1)
1. Pequeño, grande				(0-1)
2. Rojo, amarillo, azul				(0-1)
3. Cuadrado, círculo				(0-1)
	Número aciertos	Número errores	A-E	(0-2)
4. Piezas cuadradas	(0-6)	(0-6)	(0-6)	(0-2)
5. Piezas grandes amarillas	(0-2)	(0-2)	(0-2)	(0-2)
6. Pieza roja grande redonda				(0-1)
7. Cuadrado azul pequeño				(0-1)
8. Cuadrado azul grande				(0-1)
9. Círculo amarillo grande y cuadrado amarillo pequeño				(0-2)
			Total	

Max. =12

OPUESTOS

	Punt. (0 1)
1. El sol es caliente y el hielo es...	
2. Yo lanzo la pelota hacia arriba y después cae hacia...	
Continuar sólo si el niño responde correctamente por lo menos a los ítems 1 y 2, y discontinuar después de 3 fracasos consecutivos en los ítems 3-9.	
3. Un elefante es grande y un ratón es...	
4. Cuando corremos vamos rápido y cuando paseamos vamos...	
5. Una roca es dura y una esponja es...	
6. El limón es agrio y el azúcar es...	
7. Las piedras son pesadas y las plumas son...	
8. Un cartón es grueso y un papel es...	
9. Una lima es áspera y un espejo es...	
Total	

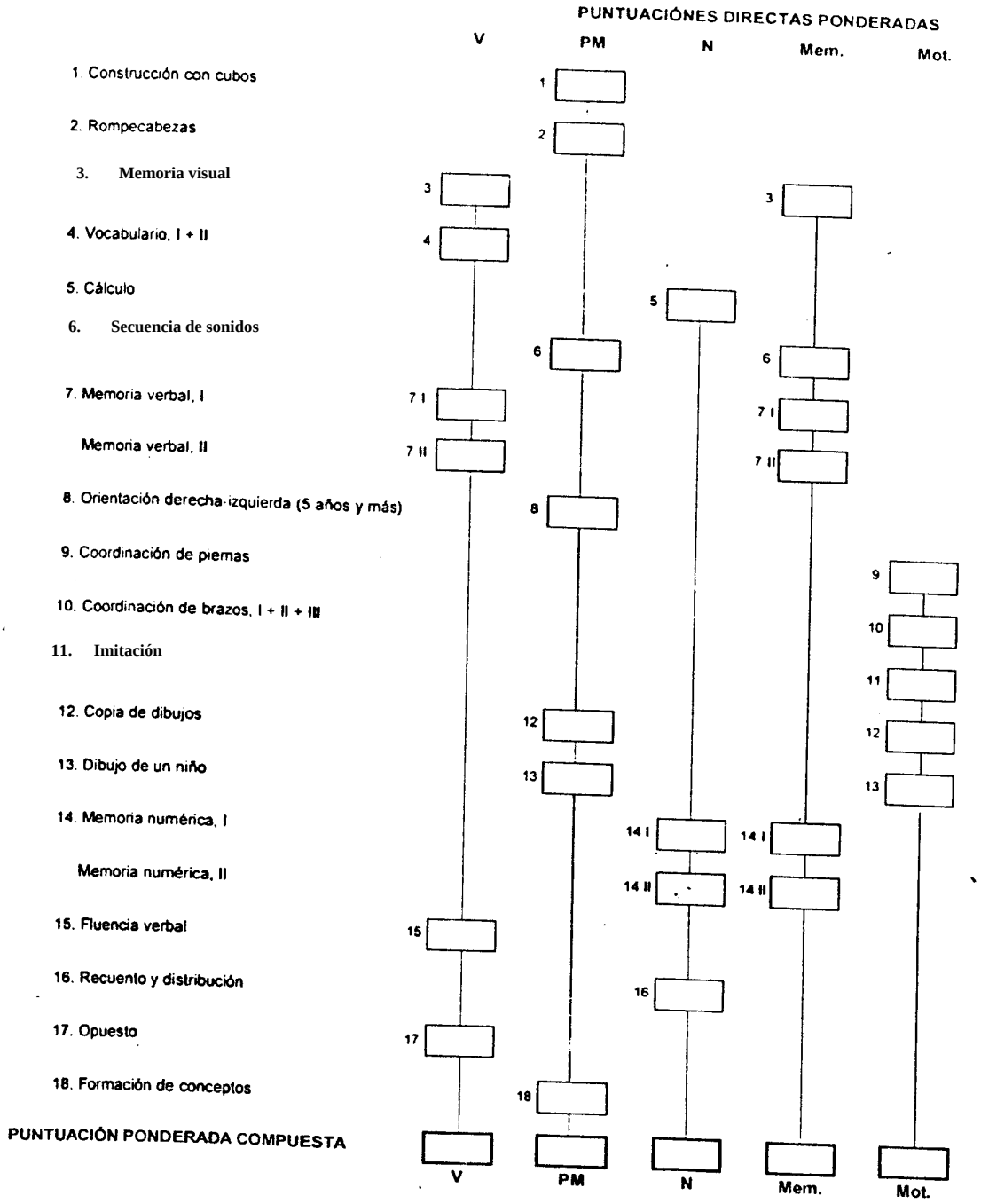
X 2 =

Max.=9

CALCULO DE LAS PUNTUACIONES DIRECTAS COMPUESTAS

1. Anotar las puntuaciones directas de cada subtest en las casillas correspondientes.
2. Sumar los puntajes de cada columna y anotarlos en las casillas "PUNTUACIÓN COMPUESTA PONDERADA".
3. Trasladar estos resultados a la portada de la hoja en el recuadro "PUNTAJES DIRECTOS COMPUESTOS E INDICES DE LAS ESCALAS"

(Para información mas detallada acerca del vaciado de los resultados, ver el Capitulo 7 del Manual).



RESUMEN DE LATERALIDAD

LATERALIDAD				
Test 10, Parte I	Botar la pelota	D	I	A
Test 10, Parte II, elemento 2	Atrapar la bolsa	D	I	A
Test 10, Parte III, elemento 1	Tiro al blanco	D	I	A
Test 12 y 13, Totales	Dibujo	D	I	A
	Totales	D	I	A

DOMINANCIA MANUAL

(Consultar páginas 148-149 del Manual)

- ❑ Dominancia establecida (derecho)
- ❑ Dominancia establecida
- ❑ Dominancia no establecida
- ❑ No valorable

OJO USADO

(Test 11, ítem 4)
(Consultar la página 149 del Manual)

- ❑ Derecho
- ❑ Izquierdo
- ❑ No valorable